

517.443  
10/517443

特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局



(43) 国際公開日  
2003 年 12 月 18 日 (18.12.2003)

PCT

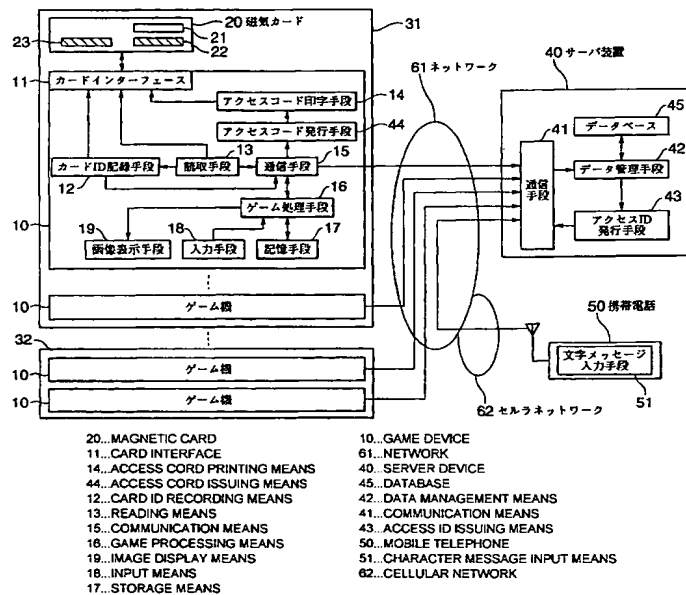
(10) 国際公開番号  
WO 03/103788 A1

- (51) 国際特許分類<sup>7</sup>: A63F 11/00, 13/12, G06F 17/60 (72) 発明者; および  
(21) 国際出願番号: PCT/JP03/07429 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 清水 祐介 (SHIMIZU, Yusuke) [JP/JP]; 〒144-8532 東京都大田区東糀谷 2-12-14 Tokyo (JP). 増井 宏 (MASUI, Hiroshi) [JP/JP]; 〒144-8532 東京都大田区東糀谷 2-12-14 Tokyo (JP). 池淵 徹 (IKEBUCHI, Toru) [JP/JP]; 〒144-8532 東京都大田区東糀谷 2-12-14 Tokyo (JP).  
(22) 国際出願日: 2003 年 6 月 11 日 (11.06.2003)  
(25) 国際出願の言語: 日本語  
(26) 国際公開の言語: 日本語  
(30) 優先権データ: 特願2002-169380 2002 年 6 月 11 日 (11.06.2002) JP (74) 代理人: 稲葉 良幸, 外 (INABA, Yoshiyuki et al.); 〒106-6123 東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー 23 階 TMI 総合法律事務所 Tokyo (JP).  
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社セガ (SEGA CORPORATION) [JP/JP]; 〒144-0043 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 Tokyo (JP). (81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU,

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE

(54) 発明の名称: ゲーム機



(57) Abstract: A game device having an excellent data management ability. The game device (10) includes a card interface (11) configured so that a magnetic card (20) is detachably attached, card ID recording means (12) for recording the card ID generated according to the time information specifying the date and time when the magnetic card (20) is mounted on the card interface (11) in a magnetic card recording area (22), and printing means (14) for printing an access cord uniquely obtained by calculation of a predetermined function according to the card ID in a printing area (21) of the magnetic card (20).

(57) 要約: 本発明はデータ管理に優れたゲーム機を提案することを課題とする。かかる課題を解決するため、本発明のゲーム機(10)は、磁気カード(20)を脱着自在に構成したカードインターフェース(11)と、磁気カード(20)がカードインターフェース(11)に装着された日時を特定する時刻情報を基に生成したカードIDを磁気カード(20)に設けられた磁気データ記録領域(22)に記録

[続葉有]

WO 03/103788 A1



ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR),  
OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW,  
ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

(84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB,

2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各 *PCT* ガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

## 明細書

## ゲーム機

## 技術分野

本発明はカードを利用してネットワークゲームを行うためのデータ管理技術に関する。

## 背景技術

従来、遊戯施設、例えばゲームセンターに設置されている業務用のゲーム機において、次のゲームプレイに備えてプレイヤーのゲーム結果をＩＣカードや磁気カード等の外部記憶媒体に記録することが行われている。プレイヤーは外部記憶媒体に記録された情報を利用することで、以前のゲーム結果を反映させてゲームを進めることができ、継続的なゲーム展開を楽しむことができる。また、外部記憶媒体を製造するときに予め識別情報としてのカードＩＤ（カード固有番号）が電磁氣的に記録されており、ゲーム機の制御部がプレイヤーを識別できるように構成されると共に、プレイヤーがカードを目視により識別できるようにするため、予め、そのカードＩＤをカードの所定の箇所に印字していた。そして、プレイヤーは、このカードＩＤを使ってゲームに関する設定や登録を行うことができた。

しかし、カードＩＤを記録した上で外部記憶媒体を出荷すると、カードＩＤの記録作業にコストを要する上に、カードＩＤが重複しないように管理する必要がある。その一方で、カードＩＤを記録せずに出荷した場合はカードＩＤのユニーク性を保証する必要がある。

また、ネットワークを介してサーバ装置でカードＩＤをもとに情報を管理する場合に、ネットワークが一時的に故障している際でも、ゲーム機自体の電源が一時的に切れたりするという故障する際でも、そのユニークさを保証するためにカードの発行が停止しないようにする必要がある。

また、プレイヤーの集客効果を高めるために、ゲームに付随する各

種のサービス（ゲーム攻略に関するメール配信サービスなど）を提供する際のユーザ認証として、磁気カードに記録されたカードIDを利用すると、カードIDの桁数は長大になりやすいため、携帯電話などからのカードIDの入力は非常に面倒な作業となる。

また、従来のゲームセンターに設置されているゲーム機でプレイできるゲームプログラムは何人も利用でき、特定のゲームプログラムについては特定人のみが利用できるという配慮はなされていなかった。さらに、ゲームセンターの利用率を高め、高い集客効果を得るには、できるだけ長い時間、多くのプレイヤがゲームプレイできる環境を構築する必要がある。

#### 発明の開示

そこで、本発明はIDのデータ管理に優れたデータ管理技術を提案することを課題とする。また、本発明は、遊戯施設、例えばゲームセンターにおける集客効果を高めるための技術を提案することを課題とする。

上記の課題を解決するために、本発明のゲーム機は、外部記憶媒体を脱着自在に構成した外部インターフェースと、前記外部インターフェースに装着された外部記憶媒体に所定のアルゴリズムによりIDを生成する手段と、前記生成したIDを前記外部記憶媒体に設けられた磁気データ記録領域に記録するID記録手段と、前記IDと対応し、遊戯者が目視により識別できる識別情報を生成する手段と、前記識別情報を前記外部記憶媒体の印字領域に印字する印字手段とを備える。

好ましくは、前記IDは時刻情報と前記ゲーム機に関する固有の情報を基に生成される識別情報である。

好ましくは、前記ゲーム機はネットワークを介して接続するサーバ装置から時刻情報を取得する。

本発明のゲーム機は、複数のゲームプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶されたプログラムの中から所定の要件を

満たすことを条件に選ばれた特定のゲームプログラムを読み取り、当該ゲームプログラムの実行を可能とするゲーム処理手段とを備える。

好ましくは、前記所定の要件は、ゲームにおいて一定の成績を得ることである。

本発明のサーバ装置は、端末装置から入力された文字メッセージをデータベース上で記憶し、データ管理するためのデータ管理手段と、前記文字メッセージをプレイヤが操作するゲーム機の画像表示手段に表示するために前記ゲーム機に送信するための通信手段とを備える。

本発明のサーバ装置は、複数のゲーム機とネットワーク接続されたサーバ装置とからなるゲームシステムであって、前記ゲーム機は、外部記憶媒体を脱着自在に構成した外部インターフェースと、外部記憶媒体を使用した際に、IDを重複無く生成し、前記外部インターフェースを通じて前記外部記憶媒体に設けられた磁気データ記録領域にIDを記録する記録手段と、前記IDをサーバ装置に登録要求し、前記サーバ装置から、前記IDと関連づけられたアクセスIDを受領し、前記外部記憶媒体に設けられた磁気データ記録領域にアクセスIDを記録する記録手段と、アクセスIDを所定の変換処理により得られる別のユニークなアクセスコードを外部記憶媒体の印字領域に印字する印字手段を備える。

本発明のゲームシステムは、複数のゲーム装置とネットワーク接続されたサーバ装置とからなるゲームシステムであって、複数のゲームプログラムを記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶されたプログラムの中から所定の要件を満たすことを条件に選ばれた特定のゲームプログラムを読み取り、当該ゲームプログラムの実行を可能とするゲーム処理手段とを備える。

本発明のゲームシステムは、複数のゲーム機とネットワーク接続されたサーバ装置とからなるゲームシステムであって、ネットワーク接続可能な端末装置から入力された文字メッセージをデータベ

ス上で記憶し、データ管理するためのデータ管理手段と、プレイヤーの所定の操作に応答して前記文字メッセージをプレイヤーが操作するゲーム機の画像表示手段に表示する表示手段とを備える。

本発明のゲームシステムは、外部記憶媒体に記憶されたゲームに関する情報を読み取り可能な複数のゲーム機と、前記ゲーム機にネットワーク接続するサーバ装置とから構成されるゲームシステムであって、前記ゲーム機は、外部記憶媒体を脱着自在に構成した外部インターフェースと、前記外部インターフェースに装着された外部記憶媒体を識別するIDを決定する手段と、前記識別情報に1対1で対応し、遊戯者が識別するための遊戯者用の識別情報を決定する決定手段と、前記遊戯者用の識別情報を前記外部記憶媒体の所定の箇所に印字する印字手段と、決定された前記IDとゲームに関する情報をサーバ装置に送信する送信手段と、前記サーバ装置に送信する前記ゲームに関する情報の一部を前記外部記憶媒体に記録する記録手段とを備え、前記サーバ装置は、ゲーム機から送信される前記IDを管理するための管理用の識別情報を決定する手段と、管理用の識別情報をゲーム機へ送信し、かつ、前記ゲーム機からの要求に応答して前記記憶手段に記憶されている情報の全部又は一部を前記ゲーム機に送信する送信手段と、前記ゲーム機とのネットワーク接続が可能なときに、ゲーム機がゲーム処理を行うために、前記記憶手段に記憶された情報の全部又は一部を要求された前記ゲーム機に送信し、一方で、前記サーバ装置とのネットワーク接続が不能なときに、前記外部記憶媒体に記録された前記一部の情報を用いてゲーム処理を行うゲーム処理手段とを備える。

#### 図面の簡単な説明

図1は本発明のゲーム機のネットワーク構成図である。

図2は所定の操作を行うと予め設定された文字メッセージが対戦中の画面に重ねて表示されることを示す図である。

図3は所定の操作を行うと予め設定された文字メッセージが対戦

中の画面に重ねて表示されることを示す図である。

図 4 は所定の操作を行うと予め設定された文字メッセージが対戦中の画面に重ねて表示されることを示す図である。

#### 発明を実施するための最良の形態

以下、各図を参照して本実施形態について説明する。

同図はゲームセンターに設置されているゲーム機のネットワーク構成図である。符号 31, 32 は各地域（全国都道府県、各市町村、東京 23 区等）に所在する遊戯施設、例えばゲームセンターである。各々のゲームセンターには複数のゲーム機 10 が配備されている。ゲーム機 10 は大型ディスプレイを備えた業務用のゲーム機であり、店内に敷設された LAN ケーブル、リピータ、ルータ、スイッチングハブ等から構成される LAN によって相互接続されており、さらに、ルータを介して外部のネットワーク 61 に接続している。ネットワーク 61 は ISDN 網、インターネット網、公衆電話回線網などの各種の専用回線若しくは公衆回線からなるデータ通信網であり、サーバ装置 40 とゲーム機 10 との間で双方向データ通信可能に構成されている。ゲーム機 10 とサーバ装置 40 間のデータ通信はオープンネットワークに適した TCP/IP に準拠している。

プレイヤはゲーム機 10 にコインを投入してゲームを行うことができる他、磁気カード 20 を利用してゲームを行うこともできる。磁気カード 20 はプレイヤのゲーム結果などを記録するためのカードである。プレイヤがゲーム機 10 を操作して行ったゲームに関する各種の情報はネットワーク経由でサーバ装置 40 に送られ、データベース 45 上に登録されるとともに、ゲーム処理に必要な一部の情報はゲーム機 10 において磁気カード 20 に記録される。つまり、個々のプレイヤのゲームに関する情報はサーバ装置 40 にてデータ管理されるとともに、一部のデータについては、磁気カード 20 のデータ格納領域 23 にバックアップされる。本明細書では、データ

格納領域 23 にバックアップされるデータをカードデータと称する。本実施形態においては、磁気カード 20 のデータ管理を行うために、サーバ装置 40 は下記の情報を相互に関連付けて個々のユーザ毎に記憶している。

- ・ カード I D
- ・ アクセス I D
- ・ アクセスコード

ここで、「カード I D」とは、磁気カード 20 を識別するための識別情報であり、個々の磁気カード 20 に割り当てられるカード I D が互いに重複しない情報であれば、如何なる情報を利用するかは特に限定されるものではないが、例えば、磁気カード 20 を用いてゲーム機 10 にアクセスしたときの日時（年月日時分秒）と当該ゲーム機 10 のシリアルナンバー（製造番号）の組み合わせから成るバイナリデータを利用することができる。つまり、上記日時が西暦 2002 年 5 月 27 日 16 時 32 分 21 秒であり、当該ゲーム機 10 のシリアルナンバーが 9900A31B であれば、カード I D は「9900A31B20020527163221」を表すバイナリ値となる。二人以上のプレイヤーが同時刻に同一のゲーム機 10 にアクセスしてゲームを行うことは通常考えられないため、当該アクセス日時と当該シリアルナンバーを利用してカード I D を生成することで、互いに重複しないようにカード I D を割り当てることができる。上記のシリアルナンバーの他に、店舗ごとに識別番号をつけ、さらに各店舗におけるゲーム機の管理番号もつける。これらの組み合わせから固有の識別データを作成しても、互いに重複しないカード I D を作成することができる。

本明細書において、単に「I D」と称するときは、外部記憶媒体（磁気カードを含む）を識別するためのユニークな情報を意味するものとし、上述の「カード I D」と同様にゲーム機 10 のシリアルナンバーと時刻情報を基に生成することができる。

一方、「アクセス I D」とは、サーバ装置 40 がデータベース 45



上でデータ管理を行うための0から始まる通し番号であり、新規登録を行う都度に値が1増加するように割り当てられる。つまり、登録者がn人であれば、アクセスIDは0～(n-1)の範囲をとる。

「アクセスコード」とは、アクセスIDを基に所定の関数演算により一意に得られるコード情報であり、16文字の英数字から成る。このアクセスコードを用いれば、桁数が少ないため、手入力操作が簡単になり、ユーザ認証に利用することができる。サーバ装置40は上記のカードID、アクセスID、及びアクセスコードをプレイヤーのゲームデータとともにデータベース45上に登録し、データ管理を行う。

同図に示すように、ゲーム機10は、カードインターフェース(外部インターフェース)11、カードID記録手段12、読取手段13、印字手段14、通信手段15、ゲーム処理手段16、記憶手段17、入力手段18、画像表示手段19、及びアクセスコード発行手段44を備えて構成されている。プレイヤーが磁気カード20をカードインターフェース11に挿入すると、読取手段13は磁気カード20の磁気データ記録領域22に記録されているカードIDを読み取る。磁気カード20はカードIDが記録されない状態で出荷されるため、カードIDの記録されていない磁気カード20をゲーム機10に差し込むと、ゲーム処理手段16はカードIDを発行する。上述したように、カードIDを生成するには、現在日時が必要となるため、ゲーム機10のゲーム処理手段(制御手段)は電源投入時にサーバ装置40から現在時刻を取得し、内蔵タイマから得られた時刻を利用してカードIDを生成する。サーバ装置40はNTPプロトコルによって正確な日時を取得しており、誤差が生じないように構成してある。これにより、全国区各地に所在するゲーム機10は正確な時刻に同期して動作するため、誤差によるカードIDの重複を避けることができる。なお、電源投入時にサーバ装置から現在時刻を取得し、ゲーム機の内蔵タイマの時刻を利用してカードIDを生成するやり方の他、ゲーム機がカードIDを生成する毎にサー

サーバ装置にアクセスして時刻情報を取得するようにしてもよいし、ゲーム機からシリアルナンバーの情報をサーバ装置へ送信し、その情報を受信したサーバ装置がそのシリアルナンバーとサーバ装置内部で管理している正確な時刻とを組み合わせでカードIDを生成してゲーム機へ送信してもよい。

但し、同一のカードIDが生成されたときには、カードIDの重複を避けるため、ゲーム処理手段16によるカードIDの発行は行わず、再度、磁気カード20がゲーム機10に挿入された日時を基にカードIDを生成する。このようにして生成されたカードIDはカードデータ（プレイヤーのゲームに関する情報）と「アクセスIDの記録なし」を意味する情報とともに通信手段15を介してサーバ装置40に送信され、サーバに対するデータ処理要求が行われる。通信手段41によって受信されたカードID、「アクセスIDの記録なし」を意味する情報はデータ管理手段42に転送される。データ管理手段42は「アクセスIDの記録なし」を意味する情報から、ゲーム機10から送信されたカードID、アクセスIDと一致するIDがデータベース45上にないと判断し、当該カードIDを新規のカードIDとして新規ユーザ登録を行う。新規ユーザ登録を行うために、アクセスID発行手段43は新規のアクセスIDを発行する。アクセスID発行手段43が生成したアクセスIDは通信手段41を介してゲーム機10宛てに送信される。

これにより、データベース45にはカードID、アクセスID、及びカードデータが関連付けられた状態でテーブル内に格納され、カードID及び／若しくはアクセスIDをキーとしてカードデータを検索できるように構成されている。テーブル内に格納されるカードデータはゲーム機10による更新要求により、随時、最新のデータにリライトされる。

通信手段15にて受信されたアクセスIDはアクセスコード発行手段44によって、所定の関数演算（例えば、暗号化処理）によりアクセスIDから一意に得られるアクセスコードを生成する。アク

セスコードは16文字の英数字から成るコード情報である。アクセスコードが生成されると、印字手段14は磁気カード20の印字領域21にアクセスコードを印字する。また、カードID記録手段12はカードID記録領域22にカードIDを記録する。上記の手順により、新規ユーザ登録が行われると、ゲーム処理手段16によるゲーム処理が行われる。記憶手段17はROM、RAMなどから構成されるメモリデバイスであり、ゲームプログラムなどを格納する他、ゲームに関する情報などを記憶したり、ゲーム処理手段16によるワークエリアとしても機能する。ゲーム機10には各種スイッチやレバーなどの入力手段18が設置されており、所定の入力操作を行うことにより、ゲームを進めることができる。ゲーム映像は画像表示手段19によって表示される。

新規ユーザ登録は上記の手順により行われるが、登録済みの磁気カード20をカードインターフェース11に装着すると、読取手段13によって読み取られたカードID、アクセスID、及びカードデータはカードデータ処理要求とともにサーバ装置40に送信される。データ管理手段42はアクセスIDをキーとしてデータベース45を検索するが、一致するアクセスIDがデータベース上にあったときは、そのIDに対応するゲームに関する情報を通信手段を介してゲーム機に送信する。該当するアクセスIDがない場合には、カードIDをキーとして再検索する。一致するカードIDがデータベース上にあったときは、そのIDに対応するゲームに関する情報を通信手段を介してゲーム機に送信する。該当するカードIDがデータベース45上にないと判断した場合は、当該カードを新規のカードとして、上記の新規ユーザ登録を行う。このように検索されたカードデータ（ゲームに関する情報）はカードID及びアクセスIDとともにサーバ装置40からゲーム機10に送信される。以上の手順により、ゲーム機10とサーバ装置40との間でゲーム処理に必要な通信が交わされると、ゲーム処理手段16によるゲーム処理が実行される。

磁気カード 20 がゲーム機 10 のカードインターフェース 11 に差し込まれると、磁気カード 20 に記録されているデータがゲーム機 10 からサーバ装置 40 に送信され、サーバ装置 40 において下記の処理が行われる。

<ステップ S 1>

受信したデータに「アクセス ID」が含まれているか？

YES → ステップ S 2 へ

NO → ステップ S 3 へ

<ステップ S 2>

「アクセス ID」をキーとしてデータベース 45 を検索して、該当データがあったか？

YES → ステップ S 4-2 へ

NO → ステップ S 4-4 へ

<ステップ S 3>

受信したデータに含まれている「カード ID」をキーとしてデータベース 45 を検索して、該当データがあったか？

YES → ステップ S 4-3 へ

NO → ステップ S 4-1 へ

<ステップ S 4-1>

磁気カード 20 は「未登録カード（新規カード）」であると判断する。「アクセス ID」を新規に発行し、受信したデータとともにデータベース 45 に新規登録する。データベース 45 に記録した結果（新規発行した「アクセス ID」を含む）をゲーム機 10 に返送し、処理を終了する。

<ステップ S 4-2>

磁気カード 20 は「登録済カード（通常カード）」であると判断し、「アクセス ID」で検索した結果を受信したデータで更新する。データベース 45 に記録した結果をゲーム機 10 に返送し、処理を終了する。尚、データベース 45 に記録した結果のほかにも、必要に応じて、必要なタイミングで各種のデータ（例えば、「アクセス ID」、

「カード I D」、「受信したアイテム所持情報とサーバ装置側に記憶されているアイテム所持情報を合成した最新のアイテム所持情報」、「キャラクタのカスタマイズ設定情報」など）がゲーム機 10 に返送される。

<ステップ S 4 - 3>

磁気カード 20 は「アクセス I D 未書き込みカード」であると判断し、カード I D での検索結果を受信したデータで更新する。データベース 45 に記録したデータをゲーム機 10 に返送して、処理を終了する。尚、このような事態は「アクセス I D」発行直後の通信不良でサーバ装置 40 から返送されるデータをゲーム機 10 が受信できなかった場合や、磁気カード 20 への「アクセス I D」書き込み失敗などの原因で発生する。

<ステップ S 4 - 4>

磁気カード 20 は「異常なアクセス I D を有するカード」であると判断し、ステップ S 4 - 1 へ再帰する。

尚、磁気カード 20 の有効期限は、特に限定されるものではないが、有効期限を定める場合には、カード I D の更新が必要となる。カード I D の更新はゲーム機 10 の入力手段 18 を操作することで手続きをすることができるが、本実施形態ではカード I D の記録はカード I D 記録手段 12 によって行われるため、カード I D の記録が行われて、サーバ装置 40 へ当該カード I D が送信される際に通信不良が生じると、磁気カード 20 のカード I D の更新はできても、サーバ装置 40 でのカード I D の更新処理が未処理のままとなり、カード I D の更新が失敗するおそれがある。そこで、カード I D 記録手段 12 は更新前のカード I D とともに更新後のカード I D を磁気データ記録領域 22 に記録する。これにより、通信不良によりカード I D 更新が正常に行われなかったときでも、更新前のカード I D を基にカード I D の更新処理を再度行うことが可能となる。この他にも、例えば、サーバ装置 40 にてグローバルカード I D を発行し、カード I D の更新の際には当該グローバルカード I D を更新後

の磁気カード 20 にコピーすることで、上記の通信不良によるカード ID の更新失敗をリカバーすることができる。グローバルカード ID の発行処理はカード ID の新規発行処理の際に同時に行われ、データベース 45 での検索はグローバルカード ID を用いて行われる。また、磁気カードにはアクセスコードが印字されていないし、ゲームに関するデータも記録されていない状態で出荷されるため、カード ID、アクセス ID、アクセスコード及びゲームに関するデータを更新後のカードにコピーすることで、サーバでの変更処理をすることなくカードの更新ができる。更新を行った際は、更新前のカードに更新済みであるフラグがセットされて、再使用ができないようにする。

磁気カード 20 の更新処理は以下のように行われる。

磁気カード 20 の使用期限（プレイ回数）は磁気カード 20 に記録されるように構成されている。使用期限（プレイ回数）の満了した磁気カードをカードインターフェース 11 に差し込むと、ゲーム機 10 の画像表示手段 19 には期限満了の警告が表示される。このときに、プレイヤーがボタン操作で更新を指示すると、もう一枚の磁気カードを差し込むように指示される。プレイヤーがこの指示に従い、新たな磁気カードをカードインターフェース 11 に差し込むと、使用期限の切れた磁気カードには更新済みフラグが書き込まれ、使用不能にされた上で「更新済」と印字され、カードインターフェース 11 から排出される。一方、新しい磁気カードには、使用期限の切れた磁気カードの「カード ID」、「アクセス ID」、及び「引継ぎが必要なデータ（使用頻度など新カードに引き継ぐことが不要データを除いたデータ）」が複写された上で使用期限の切れた磁気カードの「アクセスコード」が印字される。

本実施形態においては、プレイヤーは磁気カード 20 を利用してゲームプレイできる他、磁気カード 20 に印字されたアクセスコードを利用して会員登録を行うことで、各種のネットサービスの提供を受けることができる。つまり、アクセスコードはプレイヤーの個人認

証手段として利用することができる。会員登録は携帯電話 50 からサーバ装置 40 にインターネット接続し、メニュー欄から会員登録を選択し、入力案内画面に従って、アクセスコードを入力することにより行われる。携帯電話 50 を識別するための端末 ID はカード ID、アクセス ID、アクセスコード、カードデータとともに関連付けられてデータベース 45 上に登録され、携帯電話 50 からカードデータを参照したり、或いはカードデータを書き換えたりすることができる（例えば、ゲームに登場するキャラクタの容姿を変えたり、アイテムを装備させる等）。

携帯電話 50 を利用したネットサービスとしては、例えば、ゲーム攻略アドバイスや最新ゲーム情報を含む携帯電話 50 へのメール配信サービスを利用できる他、プレイヤーが入力した文字メッセージをサーバ装置 40 にて登録しておき、プレイヤーがゲーム機 10 でゲームプレイする前のデモンストレーションにて、或いはゲーム終了時のエンディング画面などの予め定められた所定のタイミングで当該文字メッセージを表示するサービスを提供できる。このような文字メッセージとしては、携帯電話 50 から簡易に入力可能な程度の文字数、例えば、20 文字前後が好ましい。文字メッセージを入力するための手段として、ゲーム機 10 の入力手段 18 を利用することもできるが、ゲームセンターにおける集客効果を高め、ゲームセンターの売り上げを上げるには入力手段 18 を利用して当該文字メッセージを入力させるよりも、携帯電話 50 などの入力手段 51 を利用の方が望ましい。

携帯電話 50 に表示されるべきメッセージとしては、プレイヤーの入力操作に応答してゲームが進行し、そのゲーム結果に対応してメッセージを表示するように構成してもよい。例えば、ダーツゲームやボーリングゲームにおいて、獲得ポイントに対応したメッセージ（例えば、獲得ポイントが 0～10 ポイントのときは「ダメだ」、獲得ポイントが 11～20 ポイントのときは「まだまだ」、獲得ポイントが 21～30 ポイントのときは「OK」など）をサーバ装置 40

のデータベース 45 に予め記憶しておき、プレイヤーが獲得したゲーム結果が 30 ポイントのときは、「OK」というメッセージをサーバ装置 40 からネットワーク 61 及びセルラネットワーク 62 を介して携帯電話 50 へメール送信してもよい。

もとより、携帯電話 50 へメール送信されるメッセージとしては、自己の獲得ポイントに対応したメッセージだけでなく、対戦相手の獲得ポイントに対応したメッセージでもよい。つまり、プレイヤー A とプレイヤー B が対戦する場合において、プレイヤー B の獲得ポイントに対応するメッセージをプレイヤー A の携帯電話 50 にメール送信するように構成してもよい。獲得ポイントに対応したメッセージの内容としては、プレイヤー毎に異なる内容のメッセージを表示するように構成してもよい。また、対戦相手（プレイヤー B）の携帯電話 50 にメッセージが表示される場合には、自己（プレイヤー A）の携帯電話 50 に「対戦相手に〇〇のメッセージが表示されている」ことを知らせる旨を表示してもよい。

尚、携帯電話 50 に送信されるメッセージとしては、プレイヤーが獲得したポイントに対応するメッセージに加えて、又はこれに替えて、「特別のゲーム結果」に対応したメッセージを予めデータベース 45 に記憶しておき、これを携帯電話 50 に送信するように構成してもよい。「特別のゲーム結果」としては、例えば、ボーリングゲームにおいて「ストライク」を出したときや、ダースゲームにおいて「ど真ん中に命中した」ときなどのようにプレイヤーが優れた技能を発揮したときに得られるゲーム結果をいう。プレイヤーの入力操作によって得られたゲーム結果が予め設定された「特別のゲーム結果」である場合には、サーバ装置 40 は「特別のメッセージ」を携帯電話 50 に送信する。これを受信した携帯電話 50 の表示部には「特別のメッセージ」が表示される。

携帯電話 50 を利用すれば、プレイヤーはゲームセンターに居なくても、いつでもどこでも文字メッセージを簡単に入力することができ、さらにはゲームセン一の回転率を高めることができる。さらに、



アクセスコードは16文字の英数字からなるコード情報であるため、入力操作が簡単である上に、カードIDとリンクされているため、個人認証に便利である。携帯電話50から入力された文字メッセージはパケット通信によりセルラネットワーク62及びネットワーク61を介してサーバ装置40に送信される。但し、文字メッセージの入力手段は携帯電話に限らず、PDA、PHS、ノート型パソコン、パーム型PC、電子手帳などの各種移動通信端末を用いることができる。また、サーバ装置40に登録できる文字メッセージは複数設定でき、ゲーム場面に適した文字メッセージを画面に表示することも可能である。例えば、対戦ゲームなどでゲームの勝敗が決定した時点で、遊戯者が所定の画面で所定の操作を行うと（ボタン入力、方向キー入力など）予め登録した複数の文字メッセージから遊戯者が所定の操作により選択した任意のメッセージを対戦相手のゲーム機10に表示するように構成することもできる。

具体的には、図2に示すように、所定の操作を行うと予め設定された文字メッセージが対戦中の画面に重ねて表示されるようにしてもよい。また、図3のように、所定の操作を行うと対戦中の画面から文字メッセージを表示する画面に切り替わり、予め設定された文字メッセージが表示されるようにしてもよい。または、図4のように、あるプレイヤーがゲーム中に別のプレイヤーが対戦を申し込んできたときに、その申し込みがあった旨を知らせる画面に切り替わったときに、所定の操作をすると、予め設定された文字メッセージが表示されるようにしてもよい。

また、上記の説明では、サーバ装置40から携帯電話機50にメッセージを送信する場合を例示したが、ゲーム機10にメッセージを送信するように構成してもよい。ボーリングやダーツなどのように、プレイヤーAとプレイヤーBが交代でゲームをする場合において、プレイヤーBの獲得ポイントに対応するメッセージをプレイヤーAのゲーム機10に送信するように構成してもよい。獲得ポイントに対応したメッセージの内容としては、プレイヤー毎に異なる内容のメッセ

ージを表示するように構成してもよい。また、対戦相手（プレイヤーB）のゲーム機10にメッセージが表示される場合には、自己（プレイヤーA）のゲーム機10に「対戦相手に〇〇のメッセージが表示されている」ことを知らせる旨を表示してもよい。また、「特別のゲーム結果」に対応した「特別のメッセージ」を表示するように構成してもよい。

さて、ゲーム機10とサーバ装置40はネットワーク60を介して交信可能であるため、サーバ装置40は、遊戯者のゲーム成績、スキルレベル、ゲームセンターの所在地、プレイ時刻などの各種情報（以下、プレイ情報と称する）を取得することができる。サーバ装置40は会員登録をしている遊戯者に対して、プレイ情報を携帯電話50にメール送信したり、インターネット上のWebページにアップロードしたりすることができる。当該Webページにはゲームセンターでの稼働率（プレイ人数／プレイ可能人数）を算出し、「混んでいる」、「空いている」、「普通」などの表示をすることができる他、上級レベルの遊戯者がゲームプレイしているゲームセンターの名称、所在地などを表示することができる。また、成績優秀者をインターネット上で公表することもできる。遊戯者はインターネット接続機能を搭載した携帯電話50の検索機能を利用して、ゲームが盛り上がっているゲームセンターや、対戦したい相手のいるゲームセンター、自己のレベルにあった遊戯者が多くいるゲームセンター、レベルの高い遊戯者が多くいるゲームセンター等を検索することができる。ゲームセンターの場所がわからないときに備えて、案内地図をダウンロードできるようにマップデータを用意しておいてもよい。これらのネットサービスを通じて、遊戯者にゲームプレイに対するインセンティブを与えることができる。

サーバ装置40には、上記のデータその他、カードテーブル、登録ユーザテーブル、アドバイステーブル、アドバイスメッセージ、ユーザデータテーブル、チームテーブル、及びBAユーザテーブルが登録されている。カードテーブルは遊戯者がゲームプレーを行う都

度にゲーム履歴や各種ゲームパラメータを更新するためのテーブルであり、磁気カード20のカードID、遊戯者のレベル、経験値、勝敗数などを含むカードデータと、対戦履歴、店舗履歴、遊戯者に対する評価などを含むその他のデータを登録する。ここで、「対戦履歴」とは、対戦終了時にゲーム機で特定のボタン操作を行うことでサーバ装置40に記憶する対戦履歴にマークフラグをセットする。評価とは、対戦履歴に記憶されている対戦相手に対し、予め決められた項目（「テクニシャン」、「トリッキー」など）の評価項目を投票することができ、評価された側は投票の集計結果を見ることができる。カードデータはカードテーブルに登録される他、ネットワーク60を介して、磁気カード20にもそのコピーが記録される。なお、ゲーム機10からカードデータをサーバ装置40へ送ってカードテーブルに登録すると共に、同じデータを、直接、ゲーム機10から磁気カード20に記録してもよい。つまり、遊戯者がゲームプレイを終了すると、その時点における最新のカードデータが磁気カード20にバックアップされる。カードデータはゲームをする上で必要最小限のデータとして予め特定のものに選定されているため、ネットワークに障害が生じ、ゲーム機10がサーバ装置40に接続できない場合でも、磁気カード20に記録されたカードデータを利用することで引き続きゲームプレイを楽しむことができる。

登録ユーザテーブルは会員登録した遊戯者の登録状況を記録するためのテーブルであり、ユーザID、端末ID、カードIDの他、会員登録日、ライセンス期限などのその他の各種データを記録する。サーバ内での遊戯者の情報管理は一元的に統一されたユーザIDを通じて行われる。このため、仮に遊戯者が磁気カード20を紛失し、これを取得した第三者が磁気カード20を利用してゲームプレイしようとしても、当該第三者は携帯電話等を利用した端末IDによる個人認証により、本人確認ができないため、第三者の不正使用を防止できる。また、ユーザIDによって、端末IDとカードIDとはリンクされているため、紛失した磁気カード20を無効化処理し、

新たな磁気カード20を有効化処理することが可能となる。

アドバイステーブルは会員登録した遊戯者の端末装置にゲームプレイをする上で参考になるアドバイスをメール送信するためのテーブルである。本明細書では、メール送信されるアドバイスをアドバイスメールと称する。アドバイステーブルには、遊戯者の行動パターンを反映したデータを記録する。例えば、格闘ゲームであれば、対戦時の攻撃種類別回数、攻撃失敗種類別回数、受けたダメージの種類別回数などを記録する。また、サッカーゲームであれば、シュートの成功率、ドリブルの巧拙、パスの正確さなどを記録する。サーバ装置40はこれらのデータを統計的に解析し、遊戯者の長所、短所を分析する。例えば、ゴール前のゲーム場面において、遊戯者がシュートを選択する確率が高いにもかかわらず、シュートが成功する確率が低い場合には、「キミはゴール前でシュートが成功する確率が低いので、あせらず、味方にパスを繋げるとよい」等のアドバイスをメール配信する。また、サーバ装置40は遊戯者の対戦相手の行動パターンから、当該対戦相手の弱点等を分析し、攻略方法をメール配信するように構成することもできる。例えば、対戦相手のフィールド中央付近におけるドリブルカットが成功する確率が低い場合には、「対戦相手はフィールド中央付近のドリブルカットが下手だから、ドリブル中央突破を試みるとよい」等のアドバイスをメール配信する。これらのアドバイスは予め文章化されたアドバイスメッセージ104として、複数パターン用意されており、サーバ装置40は上記の分析結果から妥当なメッセージを選択し、遊戯者の端末装置に送信する。

ユーザデータテーブルには会員登録した遊戯者の基本情報を記録するためのテーブルであり、ユーザID、ゲームに登場するキャラクターのニックネーム、遊戯者の生年月日、勝利ポイントなどが登録されている。チームテーブルは、チームの基本情報を登録するためのテーブルである。本実施形態では、遊戯者は複数参加してチーム（グループ、団体）を結成し、チーム内でのゲーム成績を競うこと

ができる。チームは誰でも結成することができ、チーム名とパスワードをサーバ装置 40 に登録することで、チームが作られる。チームの設立者がリーダーになり、他の遊戯者はリーダー等から「チーム名」と「パスワード」を取得することにより、チームに所属することができる。チームが複数ある場合、遊戯者は 1 つのチームにのみ所属することができる。チームに属する各々の遊戯者のゲーム成績の総和がそのチームのゲーム成績となる。チームのゲーム成績は各地域に所在するゲームセンター毎にチーム単位でサーバ装置 40 にて集計され、成績上位チームのランキングが公表される。ゲーム成績をゲームセンター毎に集計することにより、本システムを導入しているゲームセンターは遊戯者に対してゲーム参加へのインセンティブを与えることができる。

さらに、チーム内の各遊戯者のゲーム成績もサーバ装置 40 にて集計され、ランキング表示される。同程度の技能レベルを有する遊戯者がチームを結成し、そのチーム内でのゲーム成績を競うことにより、遊戯者は無理なくゲーム成績を競うことができ、技能の向上を図ることができるとともに、ゲーム参加へのインセンティブを高めることができる。また、各遊戯者のゲーム成績をチーム内で閲覧可能にすることにより、遊戯者のコミュニケーションの場を提供することができる、ゲーム参加へのインセンティブを与えることができる。

BA ユーザテーブルは、携帯電話などの端末装置でプレイするためのミニゲームの進行管理に関するデータを記録するためのテーブルである。このミニゲームは、キャラクタを育成するためのシミュレーションゲームである。BA ユーザテーブルには、ミニゲームで登場するキャラクタの ID などが記録される。ミニゲームのゲーム成績によって、遊戯者は携帯電話の着信メロディ、待ち受け画像、ゲームで使用する仮想通貨、ゲームセンタで利用可能なアイテムを取得できる。

また、記憶手段 17 にゲーム展開や難易度にバリエーションのあ

る複数のゲームプログラムを格納しておき、ある一定の成績（例えば、ゲームセンターで最高スコアを出す）を出したプレイヤーのカードIDをサーバ装置40にて記憶しておき、当該プレイヤーが再度ゲームセンターに出向いたときに、当該プレイヤーのみがプレイできる特別のゲームプログラムを用意しておく、ゲームへのインセンティブを高めることができ、集客効果の向上に役立つ。通常は同一ゲームのゲームソフトはどこでプレイしても同じ内容になっているが、本発明のように予め内容の異なる複数のゲームプログラムを記憶手段17に記憶しておき、どの遊戯者がどこのゲームセンターでどのゲーム機でどのゲームを実行したかをサーバ装置40にて記憶しておくことにより、遊戯者にオリジナリティのあるゲーム環境を提供することができる。つまり、本発明によれば、遊戯者はある特定のゲームセンターに配備されている複数のゲーム機のうち特定のゲーム機でのみプレイできるゲームプログラム（以下、スペシャルゲームと称する）を用意できるため、当該特定のゲーム機でのゲームプレイのインセンティブを与えることができ、集客効果を高めることができる。さらに、携帯電話50からのアクセスにより、複数のゲームプログラムの中からスペシャルゲームを選択するように構成してもよい。つまり、ある遊戯者がゲーム機に磁気カードを挿入すると、サーバ装置に磁気カードのIDを送信し、受信したサーバ装置は、その遊戯者がスペシャルゲームで遊べる遊戯者か否かを判断し（スペシャルゲームを開始できる条件を満たしているかを判断し）、スペシャルゲームが可能であればスペシャルゲームを開始する信号をそのゲーム機に送信する。その信号を受信したゲーム機は記憶領域に記憶されているスペシャルゲームのプログラムを実行することができる。また、遊戯者が所属しているチームの他の遊戯者であれば、スペシャルゲームが遊べるように設定することも可能であるし、ランダムに決定された遊戯者がスペシャルゲームで遊べるように設定することも可能である。

以上、説明したように、本実施形態によれば、カードID20を

用いてゲーム機 10 にアクセスした日時を利用してカード ID を生成するため、データ管理を簡素化できるとともに、カード ID とリンクされた英数字 16 文字からなるアクセスコードを個人認証手段として利用できるため、利便性に優れている。また、サーバ装置 40 でカード ID を発行する構成を採用すると、カード ID の登録手続き中に通信不良が生じ、データの二重登録が行われる可能性があるが、ゲーム機 10 にてカード ID を発行することにより、かかる不都合が生じない。

また、特定のプレイヤーのみが利用できるゲームプログラムを予め用意しておくことで、ゲーム参加へのインセンティブを高めることができ、集客効果を向上できる。さらに、文字メッセージの入力手段として、携帯電話などの移動通信端末を利用することで、プレイヤーの空き時間を利用しての文字メッセージの入力を促し、以ってゲームセンターでの利用率を高めることで、集客効果の向上を図ることができる。

尚、上述の説明においては、カード ID を記憶する手段として磁気カード 20 を例示したが、本発明はこれに限られるものではなく、IC カードなどのカード式記憶媒体を用いることも可能である。

#### 産業上の利用可能性

本発明によれば、磁気カードを用いてゲーム機にアクセスした日時を基にカード ID を生成するため、重複しないカード ID を簡単に生成することができる上にデータ管理が容易となる。また、本発明により、出荷時にカード ID (固有 ID) の記録されていないカードを用いてもカード使用時に冗長性の高いユニークなカード ID を発生し、そのカード ID を用いてサーバのデータベースに登録した際に、冗長性の低いアクセス ID を発生しカードに記録すると共に、アクセス ID を変換処理したアクセスコードをカードに印字する。これにより、データ管理が容易になる。また、カード更新によるデータベースとの関連性の管理が容易となる。また、特定のプレイヤーのみ

実行できるゲームプログラムを用意しておくことで、集客効果を高めることができる。また、ゲーム機に表示するための文字メッセージの入力を携帯端末から行えるため、ゲームセンターでの利用効率を高めることができる。



## 請求の範囲

1. 外部記憶媒体を脱着自在に構成した外部インターフェースと、  
前記外部インターフェースに装着された外部記憶媒体に所定のアルゴリズムによりIDを生成する手段と、

前記生成したIDを前記外部記憶媒体に設けられた磁気データ記録領域に記録するID記録手段と、

前記IDと対応し、遊戯者が目視により識別できる識別情報を生成する手段と、

前記識別情報を前記外部記憶媒体の印字領域に印字する印字手段を備えた、ゲーム機。

2. 前記IDは時刻情報と前記ゲーム機に関する固有の情報を基に生成される識別情報である、請求項1に記載のゲーム機。

3. 前記ゲーム機はネットワークを介して接続するサーバ装置から時刻情報を取得する、請求項1又は請求項2に記載のゲーム機。

4. 複数のゲームプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されたプログラムの中から所定の要件を満たすことを条件に選ばれた特定のゲームプログラムを読み取り、当該ゲームプログラムの実行を可能とするゲーム処理手段とを備えた、ゲーム機。

5. 前記所定の要件は、ゲームにおいて一定の成績を得ることである、請求項4に記載のゲーム機。

6. 端末装置から入力された文字メッセージをデータベース上で記憶し、データ管理するためのデータ管理手段と、

前記文字メッセージをプレイヤーが操作するゲーム機の画像表示手

段に表示するために前記ゲーム機に送信するための通信手段とを備える、サーバ装置。

7. 複数のゲーム機とネットワーク接続されたサーバ装置とからなるゲームシステムであって、

前記ゲーム機は、

外部記憶媒体を脱着自在に構成した外部インターフェースと、  
外部記憶媒体を使用した際に、IDを重複無く生成し、前記外部インターフェースを通じて前記外部記憶媒体に設けられた磁気データ記録領域にIDを記録する記録手段と、

前記IDをサーバ装置に登録要求し、前記サーバ装置から、前記IDと関連づけられたアクセスIDを受領し、前記外部記憶媒体に設けられた磁気データ記録領域にアクセスIDを記録する記録手段と、

アクセスIDを所定の変換処理により得られる別のユニークなアクセスコードを外部記憶媒体の印字領域に印字する印字手段を備える、ゲームシステム。

8. 複数のゲーム装置とネットワーク接続されたサーバ装置とからなるゲームシステムであって、

複数のゲームプログラムを記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されたプログラムの中から所定の要件を満たすことを条件に選ばれた特定のゲームプログラムを読み取り、当該ゲームプログラムの実行を可能とするゲーム処理手段とを備えた、ゲームシステム。

9. 複数のゲーム機とネットワーク接続されたサーバ装置とからなるゲームシステムであって、

ネットワーク接続可能な端末装置から入力された文字メッセージをデータベース上で記憶し、データ管理するためのデータ管理手段

と、

プレイヤの所定の操作に応答して前記文字メッセージをプレイヤが操作するゲーム機の画像表示手段に表示する表示手段とを備える、ゲームシステム。

10. 外部記憶媒体に記憶されたゲームに関する情報を読取り可能な複数のゲーム機と、前記ゲーム機にネットワーク接続するサーバ装置とから構成されるゲームシステムであって、

前記ゲーム機は、

外部記憶媒体を脱着自在に構成した外部インターフェースと、  
前記外部インターフェースに装着された外部記憶媒体を識別するIDを決定する手段と、

前記識別情報に1対1で対応し、遊戯者が識別するための遊戯者用の識別情報を決定する決定手段と、

前記遊戯者用の識別情報を前記外部記憶媒体の所定の箇所に印字する印字手段と、

決定された前記IDとゲームに関する情報をサーバ装置に送信する送信手段と、

前記サーバ装置に送信する前記ゲームに関する情報の一部を前記外部記憶媒体に記録する記録手段とを備え、

前記サーバ装置は、

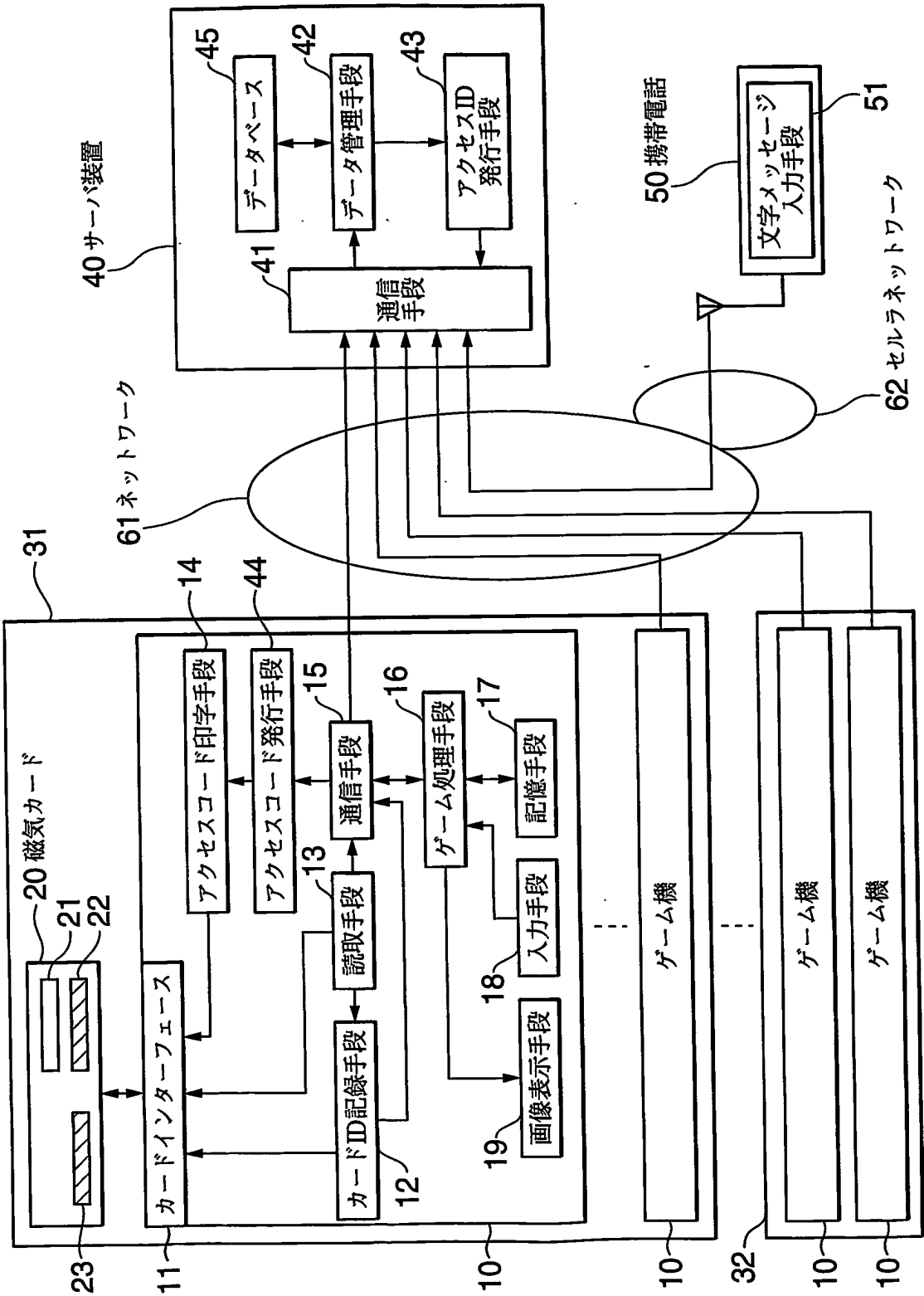
ゲーム機から送信される前記IDを管理するための管理用の識別情報を決定する手段と、

管理用の識別情報をゲーム機へ送信し、かつ、前記ゲーム機からの要求に応答して前記記憶手段に記憶されている情報の全部又は一部を前記ゲーム機に送信する送信手段と、

前記ゲーム機とのネットワーク接続が可能なときに、ゲーム機がゲーム処理を行うために、前記記憶手段に記憶された情報の全部又は一部を要求された前記ゲーム機に送信し、一方で、前記サーバ装置とのネットワーク接続が不能なときに、前記外部記憶媒体に記

録された前記一部の情報を用いてゲーム処理を行うゲーム処理手段とを備える、ゲームシステム。

図1



2/2

図2

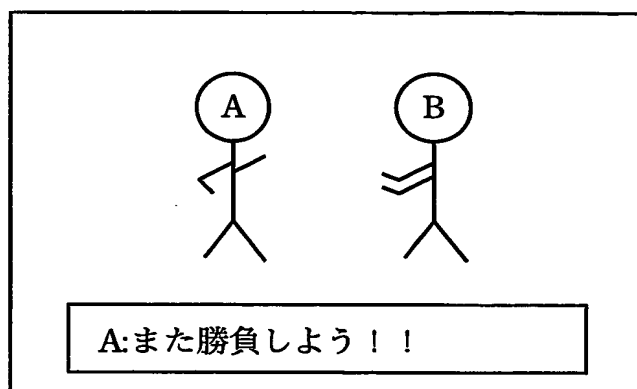


図3

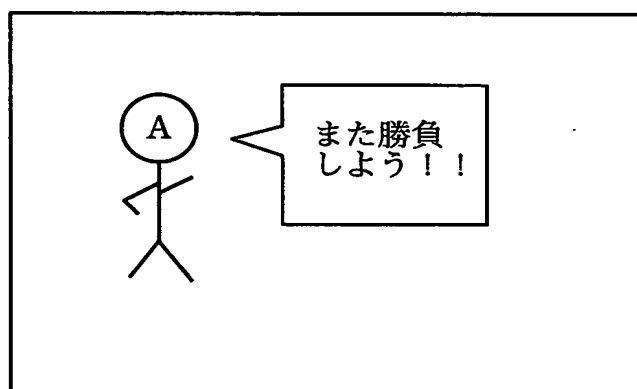
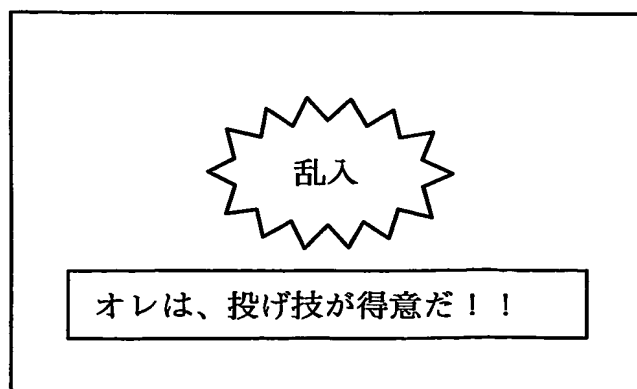


図4



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/07429

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl.<sup>7</sup> A63F11/00, A63F13/12, G06F17/60

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl.<sup>7</sup> A63F9/00-13/12, G06F17/60, G06K17/00-19/08, B42D15/10

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1926-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2003
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2003	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	JP 9-179925 A (NEC Kofu Ltd.), 11 July, 1997 (11.07.97), Full text; all drawings (Family: none)	1 2-3, 7, 10
Y A	JP 2000-187794 A (Fujitsu Ltd.), 04 July, 2000 (04.07.00), Full text; all drawings (Family: none)	1 2-3, 7, 10
A	JP 10-33798 A (Namco Ltd.), 10 February, 1998 (10.02.98), Full text; all drawings (Family: none)	1-3, 7, 10

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&amp;" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search  
16 September, 2003 (16.09.03)Date of mailing of the international search report  
30 September, 2003 (30.09.03)Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International Application No.

PCT/JP03/07429

## C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
P, A	JP 2003-157237 A (Konami Co., Ltd.), 30 May, 2003 (30.05.03), Full text; all drawings (Family: none)	1-3, 7, 10



# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International Application No.

PCT/JP03/07429

## Box I Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:
  
2. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:
  
3. ☐ Claims Nos.:  
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

## Box II Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

The inventions of claims 1-3, 7, 10 relate to a user management by an external storage medium.

The inventions of claims 4-5, 8 relate to program selection/execution.

The inventions of claims 6, 9 relate to an input message display.

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
  
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
  
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
  
4. ☒ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.: 1-3, 7, 10

Remark on Protest

☐

The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.

☐

No protest accompanied the payment of additional search fees.

## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>7</sup> A63F 11/00, A63F 13/12, G06F 17/60

## B. 調査を行った分野

## 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>7</sup> A63F 9/00 - 13/12, G06F 17/60  
G06K 17/00 - 19/08, B42D 15/10

## 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1926-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2003年
日本国登録実用新案公報	1994-2003年
日本国実用新案登録公報	1996-2003年

## 国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y A	JP 9-179925 A (甲府日本電気株式会社) 1997.07.11 全文, 全図 (ファミリーなし)	1 2-3, 7, 10
Y A	JP 2000-187794 A (富士通株式会社) 2000.07.04 全文, 全図 (ファミリーなし)	1 2-3, 7, 10
A	JP 10-33798 A (株式会社ナムコ) 1998.02.10 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-3, 7, 10

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの

「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの

「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)

「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献

「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&amp;」 同一パテントファミリー文献

30.09.03

国際調査を完了した日

16.09.03

国際調査報告の発送日

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号100-8915

東京都千代田区靱が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

宮本 昭彦

2T

9226

電話番号 03-3581-1101 内線 3277

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
PA	JP 2003-157237 A (コナミ株式会社) 2003.05.30 全文, 全図 (ファミリーなし)	1-3, 7, 10

## 第I欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見 (第1ページの2の続き)

法第8条第3項(PCT17条(2)(a))の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。つまり、
2. ☐ 請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

## 第II欄 発明の単一性が欠如しているときの意見 (第1ページの3の続き)

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとこの国際調査機関は認めた。

請求の範囲1-3, 7, 10は外部記憶媒体によるユーザ管理に関する発明であり、請求の範囲4-5, 8はプログラムの選択・実行に関する発明であり、請求の範囲6, 9は入力メッセージの表示に関する発明である。

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. ☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. ☒ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

請求の範囲1-3, 7, 10

## 追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあった。
- ☒ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがなかった。